

ABSTRAK

**PENINGKATAN PRESTASI BELAJAR MATEMATIKA
TENTANG SOAL CERITA HITUNG CAMPURAN DENGAN
MENGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN BERMAIN PERAN
PADA SISWA KELAS II SEMESTER GENAP SDN KEMBARAN
CANDIMULYO KABUPATEN MAGELANG**

Jumartinah
Universiats Sanata Dharma
2014

Penelitian ini didasari oleh prestasi belajar siswa kelas II SD Negeri Kembaran dalam mata pelajaran Matematika yang masih rendah. Hal ini terlihat dari rata-rata nilai ulangan Matematika yang hanya mencapai 58,82. Hal ini disebabkan karena tidak digunakannya metode pembelajaran yang menarik yang dapat membuat siswa termotivasi dalam belajar.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui : (1) bagaimanakah penerapan metode bermain peran dapat meningkatkan prestasi belajar siswa kelas II SD Negeri Kembaran Kecamatan Mertoyudan, Kabupaten Magelang dalam mata pelajaran Matematika tahun pelajaran 2013/2014 dan (2) apakah penerapan metode bermain peran dapat meningkatkan prestasi belajar siswa kelas II SD Negeri Kembaran Kecamatan Mertoyudan, Kabupaten Magelang dalam mata pelajaran Matematika tahun pelajaran 2013/2014.

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas yang dilaksanakan dengan 2 siklus. Pada siklus I pembelajaran dilakukan dalam 1 kali pertemuan dengan menggunakan metode bermain peran dengan membagi siswa dalam kelompok sesuai dengan peran yang ada dalam soal cerita tersebut. Pada siklus II pembelajaran dilakukan dalam 1 kali pertemuan dengan menggunakan metode bermain peran dengan membagi siswa dalam kelompok sesuai dengan peran yang ada dalam soal cerita tersebut. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Januari sampai Maret 2014 pada siswa kelas II SD Negeri Kembaran dengan jumlah siswa 17 orang. Data dikumpulkan menggunakan instrumen tes tertulis. Validitas instrumen diuji dengan ujicoba yang dilakukan di kelas III SD Negeri Kembaran.

Hasil penelitian yang dilakukan menunjukkan bahwa : (1) penerapan metode bermain peran dapat dilaksanakan untuk meningkatkan prestasi belajar dan (2) penggunaan metode bermain peran dapat meningkatkan prestasi belajar siswa kelas II SD Negeri Kembaran Candimulyo Magelang Tahun Pelajaran 2013/2014 mata pelajaran Matematika khususnya pada kompetensi dasar melakukan operasi hitung bilangan campuran. Peningkatan prestasi belajar siswa dapat ditunjukkan dengan nilai rata-rata ulangan kelas pada kondisi awal 58,82 menjadi 66,47 pada siklus I dan 75,88 pada siklus II. Sedangkan pada kondisi awal jumlah siswa yang memenuhi KKM (65) adalah 35,29% pada siklus I menjadi 52,94% dan pada siklus II menjadi 88,24%

kata kunci : Metode bermain peran, prestasi belajar

ABSTRACT

**STUDY ACHIEVEMENT IMPROVEMENT MATHEMATIC SUBJECT
ON THE MATERIAL ARITHMETIC OPERATION MIX BY USING ROLE
PLAYING METHOD IN STUDENT CLASS TWO SDN KEMBARAN
MAGELANG SECOND SEMESTER IN THE SCHOOL YEAR 2013/2014**

Jumartinah
Sanata Dharma University
2014

This research is constituted by achievement learn class two students of SDN Kembaran for Mathematic subject which still lower. This matter seen from flattening value of Mathematic subject which only reaching 58,82. It was caused the teacher didn't use the interesting methode in learning activity so the students were not motivated.

This study aimed to determine : (1) how the using of role playing methode can improve students achievement class two SDN Kembaran Candimulyo, Magelang Regency for Mathematic subject in school year 2013/2014 and (2) whether the using of role playing methode can improve students achievement class two SDN Kembaran Candimulyo, Magelang Regency for Mathematic subject in school year 2013/2014.

This research is a class action research who carried on with two cycles. In the first cycle is done in once meetings by using role playing methode by dividing student in some groups based on the role in the arithmetic. In the second cycle is done in once meetings by using role playing methode by dividing student in some groups based on the role in that arithmetic. This research is done on January until March 2014 to the scnd grade students of SD N Kembaran with seventeen students. Data collected to use instrument of tes written. Validity of instrument was examined by try out which was done in class three SD N Kembaran.

Result of research indicated that : (1) the applying of role playing can be done to improve students achievement and (2) the using of role playing methode can improve students achievement class two SD N Kembaran Candimulyo Magelang Regency school year 2013/2014 for Mathematic subject specially at basic competence doing arithmetic operation mix. Improved student achievement is marked with an average rating of grade reptition in the initial conditions 58,82 improve 66,47 in the first cycle and 75,88 in the second cycle. While the students reach KKM (65) in the initial condition are 35,29% in the first cycle improve 52,94% and 88,24% in the second cycle

Key word : Method of role playing, achievement study